



TRABAJO DE FIN DE GRADO.

El uso de la literatura y "storytelling" en la
enseñanza del inglés.

Autor/es.

Patricia Aznar Gracia.

Director/es.

Claus Peter Neumann.

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2021.

ÍNDICE.

| | |
|--|----|
| 1.- INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN. | 4 |
| 2.- OBJETIVOS. | 7 |
| 3.- MARCO TEÓRICO. | 8 |
| 3.1. Storytelling, ¿Qué es?, su origen. | 8 |
| 3.2. Beneficios del storytelling en la enseñanza del inglés. | 11 |
| 3.3. Objetivos del storytelling. | 14 |
| 3.4. Digital storytelling vs traditional storytelling. | 15 |
| 3.5. Elección de los cuentos para el uso del storytelling. | 18 |
| 4.- LA PROPUESTA DIDÁCTICA. | 21 |
| 4.1. Introducción. | 21 |
| 4.2. Objetivos generales. | 22 |
| 4.3. Metodología. | 22 |
| 4.4. Contenidos. | 23 |
| 4.5. Diseño de la propuesta. | 25 |
| 4.5.1. The Three Little pigs. | 26 |
| 4.5.2. Chicka Chicka Boom Boom. | 34 |
| 4.5.3. Pete the cat: I love my withe shoes. | 40 |
| 5.- OBSERVACIONES Y CONCLUSIONES. | 47 |
| 6.- BIBLIOGRAFÍA. | 48 |
| 7.- ANEXOS. | 50 |

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

THE USE OF LITERATURE AND "STORYTELLING" IN TEACHING ENGLISH.

- Elaborado por Patricia Aznar Gracia.
- Dirigido por Claus Peter Neumann.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2021.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 14.414

RESUMEN.

El siguiente trabajo académico plantea dar información uniforme sobre una técnica novedosa para la enseñanza de la lengua inglesa, con cuyo uso se espera conseguir una enseñanza motivadora. El término de *storytelling* no es una simple narración de un relato en el aula, es un arte en el cual el narrador da vida a la historia, usa su voz para captar la atención de los oyentes y facilita su inmersión en la historia estimulando la imaginación del espectador. Un buen uso del *storytelling* provoca conocimientos y ganas de aprender por parte de los estudiantes, ya que la historia del cuento tiene un trasfondo cultural en el cual se puede aprender de algo. Esta técnica se puede aplicar a cualquier campo de la educación, ya que favorecerá la adquisición de la lengua de manera más natural.

Viviendo en una sociedad en la cual el uso de las tecnologías está muy presente, su uso ha evolucionado de manera que se puedan incluir dichas tecnologías pudiéndose llamar *digital storytelling*. Con el uso de las tecnologías, se pueden utilizar infinidad de recursos para reforzar los aprendizajes ya obtenidos y estimular los nuevos. A continuación vamos a poder ver más sobre el termino del *storytelling*.

PALABRAS CLAVE.

Storytelling, digital storytelling, enseñanza del inglés, motivación, adquisición.

ABSTRACT.

The following academic work proposes to give uniform information on a novel technique for the teaching of the English language, whose use is expected to achieve a motivating teaching. The term storytelling is not a simple narration of a story in the classroom, it is an art in which the narrator gives life to the story, the narrator uses his voice to capture the attention of listeners and facilitates their immersion in the story by stimulating the viewer's imagination. A good use of storytelling provokes knowledge and desire to learn on the part of students, since the story of the story has a cultural background in which you can learn from something. This technique can be applied to any field of education, as it will favor the acquisition of the language in a more natural way.

Living in a society in which the use of technologies is very present, its use has evolved so that these technologies can be included, being able to be called digital storytelling. With the use of technologies, countless resources can be used to reinforce the learning already obtained and stimulate new ones. Below we will be able to see more about the term of storytelling.

KEY WORDS.

Storytelling, digital storytelling, teaching English, motivation, acquisition.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Actualmente, vivimos en una sociedad en la cual convivimos entre muchas culturas, en las cuales hay muchas lenguas en nuestro entorno. Debido al gran número de lenguas habladas en nuestro mundo, se han realizado investigaciones para averiguar qué lengua es la que más se utiliza en nuestra sociedad. Se encontró que la lengua más hablada es el inglés, por lo que su uso se ha convertido en algo esencial para nuestra educación, dado que al vivir entre diferentes culturas en nuestro alrededor, se ha creado la necesidad de aprender más idiomas, aparte de la lengua natal, no solo para el ámbito de trabajo, si no para la educación en los colegios.

Aprender un nuevo idioma nos supone abrirnos hacia una nueva cultura, por lo que es importante la elección del aprendizaje de una nueva lengua. Hay que tener en cuenta que la edad para empezar a aprender un nuevo lenguaje no va a ser un impedimento, pero si hay que tener en cuenta que cuanto antes se empieza a aprender una nueva lengua va a ser mejor, los niños aprenden más rápido una nueva lengua ya que ellos tienen una mayor capacidad de absorción de aprendizaje, por lo que sería beneficioso para ellos empezar a aprender un nuevo idioma cuanto antes.

Tras la entrada de personas extranjeras en España, nos hemos visto envueltos en una gran diversidad de lenguas y culturas, por lo que se ha empezado a dar mucha más importancia a la educación bilingüe en los centros educativos. Según Aparicio (2009), la situación bilingüe de muchas personas al llegar a España puede verse de dos maneras, de manera voluntaria o impuesta por la sociedad, en la primera, Aparicio se refiere a la propia persona que decide educarse en otra lengua, y en la segunda se refiere a que la persona extranjera cuando llega a un país con una lengua diferente a la suya se puede sentir obligado a aprender dicha lengua para poder “integrarse”.

El echo de aprender una nueva lengua va a depender mucho de la situación de la persona que vaya a realizar ese aprendizaje. Pero no se puede tener como una situación desagradable, el bilingüismo se debe tener como una oportunidad para conocer otras culturas, otras lenguas, para poder tener la oportunidad de comunicarte con el resto y expresar sentimientos.

El uso del bilingüismo se introdujo en España en el año 1996, y actualmente podemos encontrar numerosos colegios bilingües que adopten el inglés entre otras lenguas como idioma principal. Para poder adoptar el bilingüismo en los colegios se debe equilibrar el tiempo de enseñanza con los demás idiomas, ya que si se enseña un idioma más que otro va a dar enormes resultados muy diferentes entre sí.

Una de las herramientas para trabajar el inglés en el aula, es el uso del Storytelling. Esta herramienta es muy peculiar para trabajar el aprendizaje del inglés en el aula, en la cual combina la narración de una historia (no importa el tipo de historia de la que se trate) con el aprendizaje del inglés, es una manera de aprender bastante efectiva y divertida en la que el alumnado puede estar motivado para aprender. Es importante el uso del feedback para poder mantener una comunicación con el alumnado y valorar el progreso de dicho alumnado. A contrario del uso del storytelling, la educación tradicional se centra solamente en el estudio del idioma enfocándose en la teoría y posteriormente en la práctica mediante actividades que reflejen el aprendizaje de la teoría. El uso del storytelling nos aporta mayor aprendizaje de manera más agradable, dado que a la vez que el alumnado está disfrutando de una historia, también está aprendiendo vocabulario, gramática, etc. Muchos docentes ya han optado por el uso de esta herramienta como elemento complementario en su enseñanza en el aula, dado que aporta, entre otras cosas, muchos beneficios que podremos ver más adelante.

Hoy en día, tras el uso de las nuevas tecnologías en nuestra vida, métodos como el storytelling, se pueden adaptar y evolucionar para poder mejorar su uso y poder tener unos mejores resultados.

El uso del storytelling con las TIC supone un amplio abanico de posibilidades para la enseñanza de la lengua inglesa, nuevas actividades innovadoras con uso de aplicaciones interactivas, pudiéndose adaptar a la edad a la que se va a realizar, nuevos proyectos, etc., debido al gran uso de las TIC en nuestra sociedad, se ha llegado a cuestionar si el storytelling con el uso de las TIC (en inglés habitualmente reconocido como digital storytelling) es mejor que el storytelling tradicional, pero eso es algo en lo que vamos a poder ver más adelante.

En el presente trabajo se va a tratar el tema del Storytelling y su uso en la enseñanza del inglés, el marco teórico de este trabajo va a constar de seis puntos que abarcarán todo

el tema, y del cual, en el primer punto podremos ver su origen, cuál podría ser la primera historia que se consideró como primer relato, y ya desde ahí le sucedió hasta la actualidad, el qué es el storytelling y en qué consiste.

En el segundo punto teórico veremos un poco los beneficios que nos da este uso de el storytelling, sus aportaciones a la educación, las herramientas que podemos usar, de qué nuevos métodos nos podemos ayudar, los resultados que pueden tener en el alumnado, etc.

En el tercer punto podremos ver el apartado de los objetivos que se pueden plantear para la correcta utilización de el uso de la literatura y el storytelling, uno de sus puntos importantes podría ser la autonomía de el alumnado para el uso de dicho método.

En el cuarto apartado del marco teórico podremos hablar sobre una comparativa de el digital storytelling frente al storytelling tradicional. Podremos ver en qué consiste cada cosa, qué podemos hacer y qué no podemos hacer con los métodos, y la comparativa de ellos, para ver cuál podría ser el más efectivo dependiendo de los profesores/as y del material o formación que dispongan.

En el quinto y último punto hablaremos de los criterios a seguir para la correcta elección de los cuentos para poder usarlos en el storytelling. Me parece que este apartado es importante incluirlo, dado que es recomendable saber qué hacer en cuanto a la elección de los libros, ya que es importante que los maestros sepan analizar los libros concienzudamente, y en consecuencia, saber qué libro es mejor escoger para la actividad.

Después de ver el marco teórico, procederemos a observar el desarrollo de la propuesta didáctica, en la cual vamos a contar con tres historias para basarnos en las actividades usando la herramienta del storytelling. En la propuesta didáctica explicaré los objetivos de las sesiones en los que me voy a apoyar para realizar las actividades, en el apartado de las actividades vamos a ver seis sesiones realizadas en base a tres libros, como durante el desarrollo del marco teórico voy a hablar de la comparativa del digital storytelling al storytelling tradicional, en las actividades vamos a ver seis sesiones, dos sesiones en cada cuento, una sesión usando el digital storytelling y la otra sesión usando el storytelling tradicional, para poder ver la comparativa de cómo se usa en cada caso, y así observar los diferentes recursos y los diferentes caminos que se pueden tomar al trabajar el cuento.

El trabajo culminará con las observaciones y conclusiones, donde se hablará del trabajo en general, de los aspectos a mejorar, y del tema del coronavirus y el por qué no se ha podido realizar la aplicación de este trabajo en un entorno normal.

Y finalmente, la bibliografía reflejará los documentos que han sido utilizados para realizar este trabajo, con sus anexos.

2. OBJETIVOS

Como estudiante de Magisterio en Educación Infantil en la universidad de Zaragoza, al realizar este trabajo me planteo una serie de objetivos para poder hacer uso de la literatura y el storytelling para la enseñanza de el inglés en las aulas, los objetivos son los siguientes:

- Formarme como futura profesora, y por medio del storytelling, saber transmitir y enseñar las historias a los alumnos, de modo que puedan sacar un aprendizaje de ello.
- Diseñar un plan de propuesta didáctica en la que se incluyan las tecnologías como herramienta para que el alumnado adquiera las bases necesarias para el aprendizaje de una segunda lengua, el inglés.
- Analizar los resultados del uso del storytelling.
- Fomentar el aprendizaje de el inglés de manera innovadora.
- Conocer el nivel del alumnado en el inglés para poder crear buenas actividades adaptadas al nivel de cada persona.
- Comprender los beneficios que puede aportar el storytelling en nuestro aprendizaje.
- Desarrollar grupos de aprendizaje para favorecer la autonomía.
- Trabajar las destrezas del inglés tales como la enseñanza del vocabulario (es una cosa muy importante ya que para comprender las cosas se requiere del conocimiento de vocabulario), el listening, el speaking, el reading y el writing.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. STORYTELLING, ¿QUÉ ES?, SU ORIGEN.

Desde hace mucho tiempo, se ha creado una necesidad de contar, de comunicar a los demás. Una de las maneras de divertirse antiguamente era la transmisión de historias oralmente para darlas a conocer, pasándolas de generación en generación de manera oral. Posteriormente llegaron a crearse los mitos y fábulas, para poder buscar un fin a algo que no se entiende, es decir, los mitos y las fábulas eran las soluciones a cosas como ¿Por qué llueve?, ¿Por qué está pasando esto?, etc. Todo eso se ha ido transmitiendo de manera oral a lo largo de los siglos, por lo que hay historias de las que no se sabe exactamente el desarrollo original.

Se cree que las primeras historias escritas vienen de la época de Egipto sobre el año 2000 a.C. mediante el uso de jeroglíficos. Por esa época (2500-2000 a.C.), mas o menos, se encuentra otra historia literaria muy conocida escrita en tablillas (es la primera obra literaria de la cual se posee conocimiento) llamada la *Epopéya de Gilgamesh*, que trata sobre la vida de un rey que acaba emprendiendo un viaje con un amigo (Aparicio y Pérez, 2020). Otra época en la que se habituaba a contar era la Época Griega, sobre el siglo IX antes de Cristo, una de las obras memorables siendo *La Odisea* de Homero del siglo VIII o VII a.C., cuya historia trata sobre héroes y dioses (Aparicio y Pérez, 2020). Conforme van pasando los años, los relatos se van convirtiendo en un tema esencial para dotar una identidad en la época, algunos de ellos tenían un sentido de aprendizaje, como las fábulas, de cuya historia se saca un aprendizaje. En la Edad Moderna, el fin con el que se comunicaban las historias eran para que se obtuviera un aprendizaje de ello, y de ahí nacieron grandes autores como Perrault, Los Hermanos Grimm, etc.

El desarrollo de los cuentos durante todos estos años ha llevado a que se puedan utilizar para una enseñanza concreta, usar la imaginación, crear ideas, que ayuden a evolucionar a la persona, que se pueda aprender de ello sin tener que realizar esfuerzo alguno, etc. Como dice Moreno (citado en Aparicio y Pérez, 2020, p.16):

Los cuentos favorecen la resolución de conflictos y fomentan valores; con la ayuda de estos, los más pequeños comienzan a entender a los demás, con lo que poco a poco superarán su egocentrismo, tienden a explotar su imaginación, fantasía y creatividad, aprenden a organizar sucesos... (Moreno, 1993, p. 43).

A lo largo de toda la historia, el desarrollo de la transmisión de las historias para que se den a conocer ha dado lugar a una forma de transmitir esa lectura, el storytelling. El storytelling es la acción de contar una historia o relato utilizando un lenguaje corporal dramatizado o teatral, para que el público al que está dirigida dicha historia se sienta participe de ese relato y se inmerse en la narración. Es también conocido como el arte de contar historias.

Varios autores, tras sus investigaciones y observaciones, han desarrollado su propio concepto en cuanto al storytelling, autores como Dyson y Genishi (1994) exponen que el storytelling es un desarrollo donde el narrador usa una narrativa estructurada, vocalizando para que se entienda y transmitiendo lo que están narrando al público al que se dirigen, a través de las historias que narran se da vida a las palabras con imágenes mentales, puntos de vista, etc., y a su vez, esas imágenes reconstruyen la historia con sus pensamientos. Hsu (2010:7) define el storytelling como el uso de la voz, expresiones faciales, gestos, contacto visual, y la interacción entre el narrador y el público. La manera en la que el narrador esté transmitiendo la historia al público dependerá en gran medida de cómo la esté recibiendo el público, por lo que es importante esforzarse para mantener la atención de el público, de manera que si es necesario, convendría repetirlo tantas veces como sea posible.

McDrury y Alterio (2003) definen el storytelling como:

Uniquely a human experience that enables us to convey, through the language of words, aspects of ourselves and others, and the worlds, real or imagined, that we inhabit. Stories enable us to come to know these worlds and our place in them given that we are all, to some degree, constituted by stories (p.31). Es decir, una experiencia exclusivamente humana que nos permite transmitir, a través del lenguaje de las palabras, aspectos de nosotros mismos y de los demás, y los mundos, reales o imaginarios, que habitamos. Las historias nos permiten llegar a conocer estos mundos y nuestro lugar en ellos, dado que todos estamos, hasta cierto punto, constituidos por historias (p. 31).

Observando las definiciones anteriores del Storytelling, podemos ver que la definición de Hsu trata sobre el empleo que se hace del storytelling para poder tener una buena interacción entre narrador-espectador, imitando a una acción, pero McDrury y Alterio hablan sobre otros tipos de cosas que se pueden añadir a la utilización del storytelling. El storytelling es algo más que leer en voz alta, es una herramienta, con la que, a través de la lectura en voz alta y por medio del tono, vocabulario, expresiones, etc., se puede enseñar el idioma.

Hay razones (Zaro y Salaberri, 1995) que servirían para el uso del storytelling en la enseñanza en general, las cuales serían las siguientes:

- El desarrollo de la capacidad de escuchar ya que implica escuchar la idea principal o la trama sin comprender necesariamente todo.
- La adquisición de nuevo vocabulario que da la oportunidad a los estudiantes de entender mejor la trama del cuento.
- El desarrollo de las competencias literarias del alumnado, cuya habilidad de entendimiento y disfrute de la literatura envuelve un rango de estrategias y habilidades adquiridas sobre la vida del niño.
- El intercambio comunicativo que implican las historias, el storytelling es una actividad que requiere un cierto nivel de interacción entre el narrador y los espectadores y los oyentes individuales.

- Motivación, ya que si la historia interesa lo suficientemente y es contada de cierta manera, los niños normalmente atienden hasta el final.
- Simulación y desarrollo de la imaginación.
- La habilidad que tienen los niños de seguir y disfrutar la historia también se incrementa con la edad.
- Incluso a veces, el deseo de los niños de que les cuenten una historia es la mejor indicación de como están disfrutando el storytelling.
- Los niños más pequeños incluso pueden reconocer implícitamente tres de las características principales de la narración, el lugar de la acción en espacio y tiempo, la trama principal y el resultado final.

3.2. BENEFICIOS DEL STORYTELLING EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

El uso del storytelling es una de las formas más antiguas de comunicarse de manera que se puede transmitir información a través de la narración de una historia a los espectadores. En la transmisión del storytelling se comparte información, los niños adquiere de manera natural el vocabulario, etc.

Hay varios autores que indagaron en lo que te puede aportar el storytelling. Según Farrell (1991, p.38) el arte de contar historias ha sido un medio de instrucción fundamentalmente dirigido a la etapa infantil. Hay otro autor que habla sobre el mismo tema diciendo que “las destrezas orales contribuyen a desarrollar el vocabulario, articular el lenguaje de forma expresiva, la percepción auditiva y las competencias en todas las alfabetizaciones, de suma importancia para el desarrollo del niño” (Tobías, 2008, p. 6).

El uso del storytelling es de gran ayuda para aumentar la motivación con respecto a la lectura, ayuda a la imaginación, es útil para aprender, etc., las cuales son razones por las que los profesores escogen el uso del storytelling para la enseñanza del inglés. Vamos a ver los múltiples beneficios que nos aporta el storytelling según Ellis y Brewster (1991, p.6-7):

- Las historias son motivadoras, desafiantes y divertidas. Al ser motivadoras crean interés para seguir escuchando, y de ese modo aprenden más. Por lo que eso lleva a un aprendizaje autónomo.

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

- Escuchar historias en clase es una experiencia social compartida. El storytelling provoca una respuesta compartida de risa, tristeza, excitación y anticipación. Esto ayuda a construir la confianza en sí mismo de el alumnado.
- Las historias ejercitan la imaginación. El alumnado puede involucrarse personalmente en ellas a la vez que se van identificando con los personajes de la historia y tratan de interpretar el relato.
- Las historias son una herramienta útil para dar sentido al día a día de los niños ya que las historias vinculan la fantasía y la imaginación con el mundo real del niño.
- Escuchar historias permite al maestro presentar o revisar nuevo vocabulario y estructuras de oraciones exponiendo a los niños a un lenguaje variado, contextos memorables y familiares, que enriquecerán su pensamiento y poco a poco entran en su propio discurso.
- El storytelling refleja los entornos y la cultura de sus autores e ilustradores, por lo que brindan oportunidades ideales para presentar información cultural y fomentar la comprensión intercultural.
- Las historias brindan oportunidades para desarrollar la continuidad en el aprendizaje de los niños, ya que se pueden elegir para vincular el inglés con otras áreas temáticas del plan de estudios.
- Escuchar cuentos ayuda a los niños a tomar conciencia de el ritmo, la entonación y la pronunciación del lenguaje.
- Los alumnos disfrutan escuchando las historias muchas veces.
- Las historias satisfacen los intereses individuales y las diversas necesidades de aprendizaje al permitir que los niños respondan a su propio nivel lingüístico o cognitivo.
- Los cuentos se adaptan a diferentes tipos de alumnos e inteligencias y hacen que el aprendizaje sea significativo para cada niño.
- Los relatos desarrollan estrategias de aprendizaje para los niños, como escuchar el significado general, predecir, adivinar el significado y formular hipótesis.
- Los cuentos agregan variedad y brindan una plataforma para crear unidades didácticas de trabajo completas que constituyen programas de estudios e involucran a los alumnos de manera personal, creativa y activa en un enfoque integral del currículo.

Tal como se ha dicho anteriormente, el storytelling permite introducir gramática y vocabulario nuevos. Según afirma Cameron (2001), el vocabulario es muy importante para el aprendizaje de una lengua. Es importante saber escoger los recursos y actividades apropiadas para la enseñanza de vocabulario y gramática adaptados a edad y nivel. Así, “adquieren el vocabulario de forma implícita a través de un proceso subconsciente” (Morgan y Rinvoglucrí, 1983, en Kirsch, 2012, p.4).

El espectador entra en contacto con la narración a través de la comprensión auditiva. Dado que una vez que pasa a través de la comprensión auditiva, el alumnado entra en la fase de expresión oral tras la comunicación con el maestro. Como dice Genishi (1988), “contar historias conlleva múltiples beneficios como presentar experiencias profundas exponiendo a los niños a emplear el lenguaje y aumentar su adquisición”. Los maestros deben dar importancia a la lectura, por lo que deben crear hábitos de lectura saludables. Dichos hábitos se pueden realizar en horas de la escuela, pero también en la propia casa, en rutinas como en la hora de ir a la cama.

Tras lo visto anteriormente, los maestros deben seguir una serie de pautas para poder instaurar el hábito de lectura en las aulas, tales pautas serían: ampliar la comunicación entre profesores y alumnos para conocerlos mejor, realizar la lectura en voz alta todos los días para favorecer la participación, trabajar la fonética, las letras, saber escoger los recursos literarios que favorezcan la lectura, etc.

Asimismo, es lo beneficioso que puede resultar incluir el uso de las TIC en la literatura infantil. Tras el estudio de recientes investigaciones acerca de si el uso de las TIC favorece o no el aprendizaje, indican que “las TIC proporcionan recursos y herramientas de aprendizaje multidimensionales como textos escritos, imágenes, animación, video y sonido” (Masoumi, 2015, p. 6), que ofrecen la posibilidad a los niños de guardarlos y reutilizarlos.

Actualmente, la mayoría de la juventud usa las tecnologías para muchas cosas, por lo que se podría considerar en ciertas ocasiones un excesivo uso de ellas, lo que conlleva a tener dificultades para saber relacionarse socialmente. Por lo que los usos de las TIC en el storytelling deben ser controlados y complementar al maestro en su labor como docente. El problema que nos puede surgir en nuestra labor como docente es que nos podemos enfrentar a opiniones opuestas por parte de las familias del alumnado, la

problemática de si se debe exponer a los alumnos de edades tan tempranas a las TIC. La solución a esa duda es que sí se puede realizar, pero siempre de forma controlada y con fines educativos. Ahora, con la evolución del uso de las tecnologías en nuestra sociedad, respondemos en mayor medida y con más rapidez a las necesidades educativas. Para satisfacer las necesidades educativas, con el uso de las tecnologías podemos usar programas informáticos que fomenten el aprendizaje activo, la toma de decisiones y la resolución de conflictos (Masoumi, 2015).

Para finalizar, ha quedado claro que el storytelling beneficia a los jóvenes estudiantes de una segunda lengua, el inglés en este caso, a progresar en la oralidad y se anima a los maestros a utilizar los beneficios de esta técnica en las aulas.

3.3. OBJETIVOS DEL STORYTELLING.

Aparicio y Pérez (2020) hablan sobre que sería recomendable exponer al alumnado a una variedad de experiencias relacionadas con la lectoescritura previas a la etapa lectora. Es verdad que los docentes y los padres tienen un papel muy importante porque son los que tienen el deber de escoger los recursos adecuados para que cumplan los objetivos ya marcados, pero que resulten motivadores a la hora de usarlos.

Para poder asegurar un interés de parte del alumnado hacia los libros, debemos escoger material con el cual el alumnado pueda interactuar, que se pueda manipular, que se pueda explorar, que el alumnado vea que puede ser partícipe de ello.

Una vez llegado el momento en el que el alumnado está motivado y familiarizado con la historia, sería recomendable incitarles a contar la historia que han leído con sus propias palabras, haciendo los cambios que ellos quieran o vean necesarios, con el propósito de fomentar la imaginación y posibilitar la memorización. Esto ayuda a que el alumnado se vea capacitado de usar la oralidad, pudiendo añadir expresiones más complejas. Por lo que esta insistencia ayudará a lo más pequeños a hacer frente a situaciones complejas de nuestro día a día porque absorberán los contenidos (Wright, A. 1993).

El storytelling debe fomentar la autonomía de el alumnado, ya que gracias a ella, podrán obtener las habilidades necesarias para poder desarrollarse oralmente delante del resto de compañeros y poder contar la historia como ellos quieran usando los términos o expresiones de su propia elección.

3.4. DIGITAL STORYTELLING VS TRADITIONAL STORYTELLING.

Una manera de aplicar el storytelling en el aula es innovando y adaptándose a la sociedad de ese momento. Actualmente, como hemos visto anteriormente, el uso de las tecnologías juega un papel muy importante en nuestras vidas, por lo que puede resultar muy beneficioso usar esas tecnologías para la enseñanza del inglés a través del uso del storytelling, aunque a veces los nuevos métodos se enfrenten con los tradicionales que se han utilizado durante mucho tiempo. A continuación vamos a empezar este apartado definiendo los conceptos de “digital storytelling” y el de storytelling tradicional, y después de eso pasaremos a explicar qué podemos utilizar en cada recurso, y procederemos a compararlos para ver las diferencias entre un concepto y otro.

Empezamos definiendo el concepto de digital storytelling, porque el concepto de storytelling ya lo conocemos y lo podemos encontrar en el primer punto del marco teórico donde se habla del concepto, su origen, etc. El digital storytelling, según digital storytelling association (2011), es la moderna versión del antiguo arte del storytelling, las historias digitales obtienen su poder entretejiendo imágenes, música, narrativa y voz, dando así una dimensión profunda y un color vivo a los personajes, situaciones, experiencias y conocimientos.

Otro autor, Lambert (2003), dice que el digital storytelling es una herramienta y material efectivo en el proceso de aprendizaje. Según Prensky (2001), el uso del digital storytelling como material educativo en el aula es capaz de atraer a los estudiantes a los que usualmente se les llama “Nativos digitales” para aprender el lenguaje. Hoy en día los estudiantes están expuestos a toda clase de tecnología, por lo que no va a ser ningún problema usarla en el aula como método de aprendizaje. Con la integración de la tecnología, el aprendizaje es mucho más fácil para los estudiantes, porque pueden influir aspectos como la motivación en el aprendizaje. Los elementos tecnológicos, la motivación, la interacción, etc. incrementan el aprendizaje de la lengua aumentando la adquisición del vocabulario.

El uso del digital storytelling amplía el aprendizaje de las cuatro habilidades de inglés: speaking (practican sus habilidades tras escuchar la narración del docente, les motiva a practicar ellos mismos), listening, writing (en menor medida, ya que la habilidad de escribir apenas es usada) y reading.

Moon (1999, citado en Boase, 2008), afirma que el digital storytelling puede actuar como vehículo facilitador de aprendizaje. Por lo que teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, el aprendizaje de vocabulario es crucial para que pueda motivar a los estudiantes a leer más (Hague, 1987).

Pero el storytelling no solo está dirigido al alumnado, sino que es una herramienta muy efectiva para el profesorado. Los profesores tienen la opción de crear sus propias historias, incluso el uso de una historia en formato digital puede servir para captar el interés por parte del alumnado. El hecho de que los profesores adapten o creen sus propias historias puede servir para que se mejoren los temas de estudio, se facilite el aprendizaje, sea más comprensible, etc. Incluso llega a tal punto que el profesorado busca la manera de incluir imágenes, elementos de video en su enseñanza para involucrar al alumnado. Aunque el digital storytelling sirve también como una destreza productiva efectiva para el alumnado, ya que a través de ella, el alumnado puede crear sus propias historias, para crear esas historias pueden servirse de ayuda de apoyo tecnológico para dicha creación, y pueden compartir sus creaciones para poder tener una experiencia valorable y comentar los trabajos en común. El digital storytelling puede suponer una gran inversión de tiempo al usarlo, por lo que el profesorado debe tener en cuenta que si usa esta herramienta se debe explicar con antelación al alumnado su uso para que no requiera un enorme tiempo de la clase.

En conclusión, el uso del digital storytelling no solo ayuda a aprender el vocabulario o practicar las destrezas lingüísticas como el speaking, reading, listening y writing, aunque hay que tener cuidado a la hora de incluirlo en el aula, por lo que el profesorado se debe plantear muy bien cómo lo va a introducir y que pasos va a seguir antes de que el alumnado utilice dicha herramienta.

En el digital storytelling podemos utilizar recursos informáticos, además de los que se utilizan en el storytelling tradicional, para poder tener otra manera de trabajar en el uso del storytelling, el uso de estos recursos debe tener como propósito el aprendizaje a través del juego. Los recursos que podemos utilizar son los siguientes:

- En esta página web <https://www.sesamestreet.org/games> hay numerosas actividades en las que a través del listening, y mediante la interacción con los personajes de cada juego, el alumnado recibe las pautas necesarias para adquirir

vocabulario. Por ejemplo, en uno de los juegos, llamado “Salad Cooking” el estudiante primero escucha una conversación y después se dispone a ayudar a cocinar ensaladas, con las instrucciones que va recibiendo, practicando la destreza del listening.

- La segunda pagina web que podemos utilizar en el uso del digital storytelling es <https://www.starfall.com/h/ltr-classic/> ya que trabajan la fonología. Las actividades consisten en que relacionen la letra con el sonido.

- La tercera web que podemos utilizar es de National Geographic, <https://kids.nationalgeographic.com/games/quizzes/article/quiz-whiz-sharks> y pueden trabajar con temas en específico. Pueden escoger una categoría y en ella podrán aprender sobre los animales, las características, etc., a través de adivinanzas o juegos. Es una buena herramienta ya que el alumnado adquiere un conocimiento a través del juego con una dinámica muy divertida.

- Otro recurso que se puede utilizar es con la siguiente herramienta www.storyboardthat.com/es y puede servir para afianzar las estructuras de los cuentos, e incluso se les puede proponer crear su propia historia.

Para finalizar, es conveniente realizar una comparativa entre las dos herramientas para saber qué utilizar en el momento adecuado del uso del storytelling (figura 1). Pero para eso hay que tener en cuenta las posibilidades del aula, lo que se puede o no hacer, la disponibilidad de material, etc.

| DIGITAL STORYTELLING. | STORYTELLING TRADICIONAL. |
|--|--|
| Ha evolucionado drásticamente con la integración de la tecnología. | No ha sufrido cambios. |
| Maneja herramientas tecnológicas. | Maneja herramientas manuales. |
| Domina el lenguaje audiovisual y oral. | Domina el lenguaje oral. |
| Utiliza todo tipo de contenido, digital y manual. | Utiliza solo un tipo de contenido, el libro. |
| Aprendizaje vocabulario dinámico. | Aprendizaje vocabulario dinámico. |

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Cooperación colectiva. | Colaboración colectiva. |
|------------------------|-------------------------|

Figura 1.

Como se ha mencionado antes, hay que tener en cuenta el material y recursos disponibles en el aula para poder realizar una cosa u otra, pero a veces, por falta de recursos, formación de los maestros en las tecnologías, el tiempo disponible, el apoyo por parte de la institución o simplemente las ganas de desarrollar una actividad compleja, puede ocurrir que el profesorado prefiera decantarse por el uso del storytelling tradicional, a pesar de que con el uso del digital storytelling se puedan crear recursos mas dinámicos y posiblemente divertidos, también se pueden obtener unos excelentes resultados con el uso del storytelling tradicional.

3.5. ELECCIÓN DE LOS CUENTOS PARA EL USO DEL STORYTELLING.

Actualmente hay una gran variedad de recursos, materiales y opciones para poder usarlos en el storytelling. Esto nos puede generar un gran problema, porque al haber una infinidad de recursos que usar, no todos pueden ser adecuados para lo que se quiera realizar, por lo que hay que tener mucho cuidado con lo que escogemos para usar como material. Para que la narración funcione, el libro debe ser adecuado a la hora de escogerlo. Hay que tener en cuenta si la lectura va a ser del agrado del narrador, en este caso el docente, va a marcar una gran diferencia a si la lectura no es de su agrado, pero también tiene que tener en cuenta el gusto e intereses de sus alumnos (al final y al cabo son ellos lo que importan). En este caso, Tobias (2008) opina que es mejor escoger una historia que tenga importancia en la vida de los alumnos, que puedan obtener un aprendizaje de ella y puedan disfrutarla en grupo.

Autores como Andrew Wright (1995), dice que hay que tener en cuenta criterios para saber escoger correctamente el material a usar en el aula, criterios como:

- La historia debe involucrar a los niños (a veces los niños aceptan la lectura en un idioma extranjero porque pueden sentir que es apta en su propio idioma).
- La historia te debe agradar, porque en el caso de que no sea de agrado, no se cuenta de la misma manera.
- La historia debe ser apropiada para el alumnado y comprensible.
- La historia debe ofrecer una experiencia lingüística rica.

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

- La historia no debe tener largas descripciones, dado que se pueden aburrir.
- La historia debe permitir contarla apropiadamente.
- La historia debe ser adecuada para la ocasión y que tenga relación con otros temas que se estén trabajando.
- La historia puede usarse como punto de partida para una actividad.

Para que el uso de recursos tenga buenos resultados, o al menos se puedan obtener los objetivos planteados, se deben de seguir los criterios establecidos en concordancia con el nivel e interés de el alumnado.

Salaberri (2001) dice que se deben de tener en cuenta otros criterios para elegir los mejores textos:

- Es bueno que la historia que se vaya a usar trate temas de inclusión que el alumnado ya conozca, donde pueda saber cómo va a acabar la historia, donde se incorporen elementos como la repetición, el ritmo y la rima.
- Es importante mantener las estructuras tradicionales de los cuentos, como el principio, el nudo y el desenlace.
- Se puede relacionar historias que tengan algo en común.

Hay que tener en cuenta que a la hora de escoger una historia para contarla en el aula no debe ser demasiada complicada, porque en ese caso el alumnado no prestará atención, por lo que la historia debe ser fácil de comprender y que se pueda volver a leer tantas veces como sea necesario.

Zaro y Salaberri (1995) presentan sobre una guía para poder seleccionar las historias, he incluso adaptarlas antes de usarlas. Según ellos, una buena selección que incremente el interés del alumnado es un punto esencial para obtener éxito del storytelling. No tiene sentido usar historias tradicionales que podemos conocer todo el mundo si no suscita interés en el alumnado. Zaro y Salaberri piensan que una historia tradicional es válida si es atractiva para los estudiantes, pero debe ser presentada para poder generar ese interés. También hay que tener en cuenta la edad del alumnado para escoger las historias, porque no tiene sentido escoger una historia ni demasiado simple ni demasiado complicada, debe tener también en cuenta el trasfondo de la historia, y los gustos e intereses del alumnado.

Los grupos de historias que Zaro y Salaberri incluyen en su libro se pueden utilizar como pautas generales para la selección de historias en general:

- Historias de niños. El objetivo principal es divertir al oyente.
- Cuentos tradicionales europeos. En este grupo podemos encontrar tanto cuentos famosos como *Pulgarcito*, *Caperucita Roja*, *Pinocho* como otros libros no tan conocidos pero que pueden ser igualmente útiles.
- Historias modernas. El concepto de los nuevos cuentos de hadas se refiere a historias con personajes modernos y ajustes que incluyen un elemento de la fantasía.
- Cuentos de hadas. Zaro y Salaberri creen que los estudiantes, en especial los de entre 6 y 9 años, siguen disfrutando de estas historias en inglés, por mucho que sea la primera vez que la escuchan en su vida.
- El estudiante como narrador. El profesorado debe estimular al alumnado adaptándose a su nivel, de esta manera el alumnado querrá participar en técnicas de narración de cuentos.

Finalmente, una vez que ya tengamos las historias seleccionadas, es importante adaptar esas historias, en caso de que sea necesario, antes de usarlas en el aula. Primero se debe adaptar al nivel que tiene la clase, aunque se puede subir un poco el nivel al que hay en el aula. Se puede apoyar la historia con contenidos visuales e interactivos, pero también se puede preparar el texto marcando los aspectos de pronunciación, entonación, voz y cambios de personajes, y si la historia es nueva, el/la profesor/a debería presentar la historia oralmente con gestos, lenguaje corporal y apoyos visuales.

Tras haber las pautas que se pueden seguir para poder escoger un buen recurso, es importante saber usar bien dichas pautas, porque de esta manera, se puede hacer una buena selección para el aula, y como consecuencia los resultados a dicha elección pueden ser bastante beneficiosos para el aprendizaje de la lengua extranjera por medio del storytelling en las aulas.

4. LA PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1. INTRODUCCIÓN.

Esta propuesta didáctica está diseñada para su uso en un aula de Inglés en la etapa de Educación Infantil. Desgraciadamente, este año, debido a la situación del coronavirus, no he podido impartirla en un aula concreta. Aunque no tenía prácticas escolares que realizar en el período del TFG, existía la posibilidad de pedir al colegio de mi pueblo, “La Laguna de Sariñena”, poder impartir este trabajo en un aula, y poder verlo en tiempo real y observar los resultados. Pero debido a la situación sanitaria en la que se encontraba la comunidad, ha sido imposible de realizar.

Esta propuesta didáctica está destinada a una clase de 20 alumnos de 5 años. Las sesiones son adaptadas a dicho rango de edad, por lo que en teoría no tendría que haber ninguna dificultad.

Considerando la necesidad de la educación bilingüe en nuestra sociedad, este trabajo surge para atender a la dificultad que tienen algunos estudiantes en aprender una segunda lengua, en este caso el inglés. Por ello, debido a la experiencia obtenida tras las prácticas, el erasmus, y mi experiencia actual como AuPair en Finlandia, he descubierto herramientas que se pueden realizar en la enseñanza del inglés que pueden ser realmente útiles para la enseñanza, y que esas herramientas puedan crear un buen ambiente de trabajo y revele alumnos motivados por aprender la lengua inglesa. Dichas herramientas pueden ser, entre otras, el uso del storytelling. En el desarrollo de la propuesta didáctica se van a ver dos versiones del storytelling, el digital storytelling y el storytelling tradicional, usando una metodología activa en el desarrollo de las actividades.

El objetivo de este trabajo es que el alumnado aprenda el inglés de una manera más motivadora y divertida. Durante el avance de la propuesta didáctica, se introducirán elementos como el TPR (Total Physical Response) para utilizarlos durante la lectura de la narración.

En cuanto al currículo de Educación Infantil, va a estar presente el área de los “Lenguajes: comunicación y representación”, ya que las actividades van a ser principalmente orales, y dado que va a incluir la enseñanza del inglés, el alumnado acabará aprendiendo a expresarse o irá obteniendo facilidades para poder comunicarse en

la segunda lengua; y también estará presente el área de “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal” ya que se va a tratar de favorecer el aprendizaje autónomo en el alumnado y ayudarles a ser capaces de poder expresarse en inglés.

Los libros que se van a utilizar en el desarrollo de las actividades van a ser los siguientes: *The Three Little Pigs* ilustrado por Giuseppe Di Lernia y de la editorial DK Children, *Pete the Cat: I Love My White Shoes* del escritor Eric Litwin y *Chicka Chicka Boom Boom* de Bill Martin y John Archambault.

4.2. OBJETIVOS GENERALES.

Los objetivos en los que se van a fundamentar las actividades son las siguientes:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Usar elementos como el *TPR* para favorecer la colaboración de los estudiantes.
- Exponer oralmente la creación de su propia historia.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.
- Adquirir la autonomía en su propio aprendizaje.
- Incentivar el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés.
- Generar conocimientos a través de las TIC.

4.3. METODOLOGÍA.

En las sesiones programadas se van a llevar a cabo la técnica del *task-based learning*, cuya definición es la enseñanza de idiomas basado en tareas que se centra en el uso del lenguaje. Una tarea es una actividad en la que el alumno utiliza el conocimiento propuesto para alcanzar un objetivo y lograr un resultado. La autora que desarrolló este termino es Willis (1996) quién dividió este método en tres partes: la *pre-task*, la *task*, y la *post-task*. En la *pre-task* la maestra prepara la tarea, define el objetivo de la tarea, facilita la información necesaria, proporciona o recuerda a los estudiantes el vocabulario necesario, da tiempo a prepararse para la tarea.

En la *task* los estudiantes llevan a cabo la tarea haciendo uso consciente de sus conocimientos y habilidades lingüísticas, la información que tienen a su alcance y su capacidad creativa, aprovechando al máximo su capacidad de trabajo independiente y cooperación grupal. Hacen uso de varios recursos, como sitios web, bibliotecas, periódicos y recursos humanos, y preparan un informe que presentan oralmente y / o por escrito.

Y finalmente en la *post-task* los estudiantes hacen su propia evaluación de su trabajo, los compañeros evalúan el desempeño, señalando logros y deficiencias, el profesor hace una valoración completa del trabajo, desde el punto de vista tanto del cumplimiento de la tarea como del uso del lenguaje. La docente y los alumnos establecen en conjunto un trabajo de seguimiento para consolidar lo aprendido y compensar lo que no se ha logrado.

Además de este enfoque, también se va a utilizar el *TPR (Total Physical Response)*, inventado por Dr. James J. Asher. El TPR es un método de enseñanza de idiomas construido en torno a la coordinación del habla y la acción, un método para enseñar un idioma usando el movimiento físico para reaccionar y mejorar al estímulo. La forma en la que se va a aplicar este método será mediante el movimiento, el discurso, etc. Mientras se cuenta el relato en el aula delante de los estudiantes, para favorecer la atención y por consecuencia el aprendizaje.

Durante el desarrollo de la propuesta didáctica, el docente hablará en todo momento en inglés, tanto para el progreso de la actividad como para la comunicación oral, aunque en caso de ser necesario se podrá volver a la lengua materna. Si algún alumno se comunica con su lengua materna, se le dirigirá hacia la lengua inglesa.

4.4. CONTENIDOS.

En este apartado se van a manejar los contenidos del Currículo de Aragón, La *ORDEN de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se amplía la Orden de 15 noviembre de 2007, por la que se convocan subvenciones para reconocimientos médicos de participantes en actividad deportiva*

escolar en el ejercicio 2008, del segundo ciclo de educación infantil. A continuación los contenidos estarán detalladamente explicados dentro de cada bloque de el área:

- Área del Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
 - Bloque I. El cuerpo y la propia imagen.
 - Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.
 - Bloque III. La actividad y la vida cotidiana.
 - Conocimiento y respeto a las normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas y seguimiento de su desarrollo. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la realización de las mismas.
 - Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.
- Área del los Lenguajes: comunicación y representación.
 - Bloque 1. Lenguaje verbal.
 - Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y para regular la propia conducta y la de los demás. Interés y gusto por expresarse.
 - Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión; estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara.
 - Comprensión y reproducción de textos de forma oral. Escucha activa y participación en situaciones habituales de comunicación.
 - Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación.

- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Bloque II. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
 - Iniciación en el uso social de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación (ordenador, cámara, reproductores de sonido e imagen).
 - Acercamiento a producciones audiovisuales, como películas, documentales, dibujos animados o juegos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
 - Distinción progresiva entre la realidad y algunas representaciones audiovisuales.
- Bloque IV. Lenguaje corporal.
 - Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos individuales y grupales como recursos corporales para la expresión y la comunicación de sentimientos, emociones, historias...
 - Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos. Gusto, disfrute y respeto por la expresión corporal.

4.5. DISEÑO DE LA PROPUESTA.

En esta propuesta didáctica, la elección de historias para el uso del storytelling van a ser *The Three Little Pigs* del ilustrador Giuseppe Di Lernia, *Pete the Cat: I love my White shoes* de Eric Litwin y *Chicka Chicka Boom Boom* de Bill Martin y John Archambault.

4.5.1. The Three Little pigs.

1º Sesión – Digital storytelling.

Introducción.

En esta sesión el alumnado va a aprender a crear su propia historia a partir de la visualización de la historia en vídeo con la aplicación “*Imagistory – Creative Storytelling App for Kids*”. Si llegara a ser necesario (en caso de que el alumnado quisiera ver el libro físico o simplemente tocarlo) se podría hacer uso de la obra. En esta sesión predominará el uso de las tecnologías para su enseñanza.

Objetivos.

Los objetivos establecidos para esta sesión son:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Exponer oralmente la creación de su propia historia.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.
- Adquirir la autonomía en su propio aprendizaje.
- Incentivar el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés.
- Generar conocimientos a través de las TIC.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas que son usadas en esta sesión son listening y speaking.

Desarrollo.

Aunque no se ha podido llevar a cabo esta sesión, pero conozco el centro ya que hice prácticas anteriormente en el aula, se comenzará la sesión con una canción de bienvenida, y de esa manera poder ir introduciéndose en el idioma y poder perder los nervios. Esta canción la podremos encontrar en el ANEXO 1. Es apropiada para romper el hielo antes

de comenzar de lleno con la sesión en inglés. Al ser muy repetitiva provoca un aprendizaje más rápido y podrán escuchar estructuras de saludo en el aula de infantil que ellos mismos pueden usar.

La *pre-task* comenzará enseñando las flashcards digitales que están en el ANEXO 2 de elaboración propia. Primero, la maestra irá enseñando las flashcards en la pizarra digital, ya que tocando cada flashcard se gira y muestra una palabra que representa a la imagen, la profesora dirá en voz alta la palabra en inglés y pedirá al alumnado que repita después. Después, el alumnado tendrá la oportunidad de ir a la pizarra y poder interactuar para poder ver el concepto de la imagen. Tras interactuar con la pizarra, lo pueden hacer una siguiente vez, por lo que al ver la imagen tendrán que adivinar el concepto, una vez lo digan en inglés, podrán tocar la imagen para ver si es correcto.

En la *task* la maestra empezará poniendo un video el cual será el cuento de *The Three Little pigs* (ANEXO 3), se puede interactuar con el alumnado mientras transcurre la historia, comentando con ellos qué está ocurriendo, qué creen que va a pasar, cómo va a acabar la historia, etc. Tras la primera visualización, la profesora lo volverá a poner una segunda vez para que se asienten los conocimientos y vocabulario del video. Tras haberlo visto dos veces, la maestra preguntará sobre el cuento a los alumnos, lo que más les ha gustado, lo que menos, si creían que era buena idea hacer la casita de paja, si el lobo ha actuado bien, etc.

Finalmente, en la *post-task* se requerirá el uso de una aplicación interactiva llamada "Imagistory – Creative Storytelling App for Kids" ANEXO 4, y para ello los estudiantes necesitarán tablets. En esta aplicación puedes crear tu propia historia, grabando audios, subiendo imágenes, etc. Primero de todo, se explicará a los alumnos (esto es mejor hacerlo en español porque lo van a entender), una vez que todo el mundo haya comprendido como funciona la app (permite a los niños grabar su voz mientras narran los libros de imágenes, se puede elegir entre una de las seis historias completamente ilustradas, graban el nombre y una foto, y pasan a grabar la historia para posteriormente poder escucharla), la maestra procederá a dar instrucciones al alumnado, diciendo que se tienen que poner en grupos de cuatro o cinco personas para trabajar todos juntos. La profesora ayudará a los estudiantes que lo necesiten, explicándoles que tienen que narrar su propia historia a partir de la que han escuchado anteriormente, una vez que todos los grupos hayan terminado, la maestra

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

revisará que todo esté correctamente. Una vez esté todo finalizado, los grupos irán presentando su historia al resto de compañeros.

Competencias.

En la sesión se trabajan las siguientes competencias:

- Competencia en autonomía e iniciativa personal debido a que en la última parte de la sesión el alumnado debe trabajar para crear su propia historia.
- Competencia en comunicación lingüística, ya que el alumnado finalmente tendrá que presentar su historia delante de todos los demás compañeros.
- Competencia digital, ya que el alumnado en toda sesión trabaja con tecnologías.
- Competencia social y cívica porque los estudiantes interactúan entre ellos y con el docente.
- Competencia en aprender a aprender debido a que el alumnado aprende a trabajar solo para crear su propia historia a raíz de escuchar el cuento.

Materiales.

Video de bienvenida, pizarra digital, flashcards digitales, video del cuento, tablets, aplicación de Imagistory.

Evaluación.

Esta sesión es sencilla a la hora de evaluar a los alumnos ya que en la última parte los estudiantes tienen que hacer una presentación sobre la historia que han creado en inglés delante de los compañeros. La forma de evaluación debe ser observación directa dado que debe observar si el alumnado está haciendo las tareas correctamente. La profesora puede usar un registro anecdótico para ver si están usando el vocabulario enseñado en la *pre-task* o simplemente para registrar la presentación.

Classroom Dialogue.

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|----------------------------|----------------------------|
| Good morning! How are you? | Good morning teacher. |

| | |
|---|--|
| Well, we're going to sit here doing a semicircle (mostrando dónde y cómo) because we are going to sing a song. Do you want to sing a song? | Yes! |
| (Después de poner la canción). Now, we are going to see some pictures about the book that we will see later. | |
| (Enseñar las flashcards). Do you know what is this? These are three little pigs. Repeat after me: three little pigs. (Hacer lo mismo con el resto de flashcards). | Three little pigs. (Hacer lo mismo con el resto de flashcards). |
| Okay, ____ (name) can you come here? Can you touch the picture in the white board? (abre la flashcard de la casa de madera por ejemplo). Wow, what is this? | The straw house. |
| Do you want to see a video? We are going to see a video about the three little Pigs. (Después de ponerlo dos veces). Did you like the story? What did you like the most about the story? And the least? | Yes! Yes, I liked the story and the end because the three little pigs are alive. (Interactúan con la maestra). |
| Now, with the help of your classmates, you are going to create your own story about the three little pigs. (Los pone en grupos y explica la aplicación). | (For example) _____ (names of the children) our story is about three little pigs that built their houses, but the wolf came and ate all of them! |

| | |
|---|--|
| Now, can you explain your story to the rest of your classmates? | |
|---|--|

2º Sesión – Storytelling tradicional.

Introducción.

Esta sesión está basada en el mismo libro que la anterior sesión, pero va a ser diferente debido a que en esta sesión vamos a realizarla usando el storytelling tradicional. En esta actividad el alumnado va a crear material para usarlo en la *task*, porque después de que la profesora lea el cuento, lo volverán a leer enseñando los carteles que habrán hecho con anterioridad, de manera que van a aprender el vocabulario y formas gramaticales mediante la lectura y el juego.

Objetivos.

Los objetivos en los que se van a basar esta sesión son:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Lograr un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Usar elementos como el *TPR* para favorecer la colaboración de los estudiantes.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas que se van a trabajar en esta sesión son las de listening, speaking y reading.

Desarrollo.

En la *pre-task* el alumnado va a realizar unos carteles sobre escenas que ocurren en el libro *The Three Little pigs*. Las escenas del libro las vamos a encontrar en el ANEXO 5. Para empezar la sesión, la docente explicará que van a realizar unos carteles pequeños

con dibujos que tendrán que pintar del libro que leerán más tarde. Tras explicarlo, la maestra proseguirá a repartir los dibujos que el alumnado tendrá que colorear y, una vez pintados, los pegarán a unos palos de helado. Finalmente, la docente dirá el vocabulario contenido en las imágenes que tenga cada alumno, después el alumno deberá de repetir con la ayuda del docente.

En la *task* la profesora proseguirá a leer el cuento *The Three Little Pigs* usando la metodología *TPR*, haciendo movimientos corporales (por ejemplo soplando cuando el lobo esté destruyendo las casas) mientras la lectura va continuando, el alumnado puede acompañar a la profesora haciendo lo mismo, la docente irá haciendo gestos concorde a lo que está leyendo para captar la atención de el alumnado. Una vez terminada la lectura, la maestra proseguirá a realizar preguntas, como las de la anterior sesión, para saber en caso de que el alumnado le haya gustado la historia, si los primeros cerditos han actuado bien al usar esos materiales para sus casas, etc. Después se volverá a leer el cuento, pero esta vez, el alumnado, previamente informado por el docente, deberá levantar los carteles correspondientes a la escena que esté leyendo la maestra. Antes de que sea la hora de levantar el cartel, la docente hará un parón y preguntará al alumnado si sabe qué cartel levantar, una vez que el alumnado haya levantado el cartel correspondiente, proseguirá con la lectura del cuento.

Finalmente en la *post-task*, la profesora repartirá una serie de imágenes para realizar un ejercicio y saber si el alumnado es capaz de recordar la historia y colocar en orden las imágenes que se pueden encontrar en el ANEXO 6. La maestra explicará al alumnado lo que van a realizar (en inglés), explicará para qué sirven las imágenes, el trabajo deberá ser individual. El alumnado mostrará cual es la secuencia correcta de las ilustraciones para demostrar que ha entendido para demostrar a la profesora que ha comprendido la historia.

Competencias.

Las competencias que se trabajan en esta actividad son las siguientes:

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

- Competencia en comunicación lingüística debido a que el alumnado debe comunicar el vocabulario en el segundo idioma y también debe mostrar el orden de las secuencias y contarlo al docente.
- Competencia para aprender a aprender porque el estudiante debe aprender el vocabulario de la historia para después saberlo decir al docente y como consecuencia, saber decir el orden de la secuencia de las imágenes.
- Autonomía e iniciativa personal ya que el estudiante debe intentar hacer las actividades propuestas sin ayuda o con la menor ayuda posible, y debe tener iniciativa para contar al docente lo que ocurre en la historia.

Materiales.

Palos de helado, dibujos de las escenas del libro, pinturas, pegamento, libro, ficha de dibujos del libro.

Evaluación.

En esta sesión se evaluará la comprensión auditiva a través de una observación directa, dado que si el alumnado no ha entendido la historia, no podrá realizar correctamente las actividades propuestas. El estudiante también deberá recordar el orden correcto de las secuencias de la historia para poder evaluarlo. Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo en la cual los puntos a marcar serán ‘sí, no, a veces’, la lista será la siguiente:

| LISTA DE COTEJO | | | |
|--|----|---------|----|
| ASPECTOS A OBSERVAR | SI | A VECES | NO |
| Saber decir la palabra correcta del vocabulario. | | | |
| Uso correcto del cartel en el momento adecuado. | | | |
| Sabe comunicarse en inglés. | | | |
| Realiza un correcto orden de la secuencia de imágenes. | | | |
| Entiende las instrucciones del docente. | | | |

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|---|---|
| Hi, good morning Children, how are you? | Good morning teacher. I'm good. |
| Today we are going to learn vocabulary about the story Three little pigs. We are going to make posters with images of the story. Here you have the pictures, you can paint and decorate them, because we will need them later. | Okay teacher. |
| Now, I'm going to read a story called the three little pigs. (Empieza a leer y usando diferentes tonos de voz y movimientos para diferenciar a los personajes). Now I'm going to read it again, but you have to raise the poster at the appropriate scene (Leerlo una segunda vez). *Stops in the middle of the story, do you know what is going to happen now? | *The students listen to the story* The student raise the wolf poster when they see it. _____ (name) mmm, the wolf is going to eat the little pig? |
| Did you like the story? Would you change the ending? why? | Yes teacher because the wolf ran away. |
| You remember the story, right? Because we are going to play a game. The game consist in organizing these pictures in the correct order | Yes teacher, I want to play. *The children start to play with the game with the help of the teacher. |

4.5.2. Chicka Chicka Boom Boom.

3º Sesión – Digital storytelling.

Introducción.

En esta sesión el alumnado trabajará las letras del abecedario y su pronunciación en inglés. Para ello, mediante el uso de las tecnologías, el alumno aprenderá el orden de las letras del alfabeto y su pronunciación.

Objetivos.

Los objetivos a trabajar en esta sesión son:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.
- Adquirir la autonomía en su propio aprendizaje.
- Incentivar el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés.
- Generar conocimientos a través de las TIC.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas a trabajar en esta sesión son las del speaking, listening, writing y reading.

Desarrollo.

En la *pre-task* la maestra utilizará una pagina web interactiva de Barrio Sésamo en la que uno de los juegos es para practicar las letras en inglés. La actividad se llama “Dance Letter Party” que se encuentra en el ANEXO 7, este juego consiste primero en una interacción de los dibujos para los espectadores, después lo que el alumnado tiene que hacer es ir eligiendo letras y trazando su silueta con el dedo. Una vez se ha trasladado la silueta podrán escuchar la pronunciación de la letra en inglés y continuar con otra letra.

El alumnado se irá turnando para que puedan participar todos. Esta actividad es educativa porque el alumnado puede aprender las letras por medio del juego.

En la *task*, la profesora utilizará el video animado del cuento *Chicka Chicka Boom Boom* en el ANEXO 8. Primero lo utilizará una sola vez para que el alumnado se familiarice con el cuento. Mientras tanto la maestra irá haciendo preguntas sobre la historia como: ¿Qué está pasando? ¿Qué creéis que va a pasa?. Después lo pondrá una segunda vez para afianzar los conocimientos sobre el alfabeto y la historia en inglés. Tras haberlo visto dos veces, la profesora preguntará al alumnado cuestiones sobre lo que han visto, preguntas tipo si les ha gustado, en caso de que no preguntar por qué, preguntar por qué creen que se han caído las letras, etc.

Y ya en la *post-task*, la maestra utilizará otra página web en la que hay una actividad sobre “La memoria: alfabeto en inglés” (ANEXO 9). Esta actividad consiste en un juego de memoria en el que hay que enlazar la letra con su dibujo correspondiente, en el cual sale una palabra empezando por la letra. Es un juego en el que pueden grafema con el fonema, por lo que es favorecedor para practicar la pronunciación de las letras y palabras.

Competencias.

Las competencias que se trabajan en esta sesión son las siguientes:

- Autonomía e iniciativa personal ya que el alumnado debe mostrar iniciativa propia para poder practicar con los recursos educativos digitales.
- Competencia digital y tratamiento de la información dado que esta sesión utiliza las tecnologías de la información y comunicación.
- Competencia para aprender a aprender porque el alumnado debe aprender para obtener información sobre las letras y sonidos y saber usarlos.

Materiales.

Pizarra digital, Actividad de internet de las letras, video del cuento, juego de memoria.

Evaluación.

Esta sesión puede evaluarse con una lista de cotejo en la cual se valoran ciertos conceptos para saber si el alumnado llega a los principios establecidos, se evaluará con sí, no, a veces.

| LISTA DE COTEJO | | | |
|---|---------|----|----|
| CONCEPTOS VALORABLES. | A VECES | NO | SI |
| Conoce las letras del abecedario en inglés. | | | |
| Relaciona fonema a grafema. | | | |
| Sabe pronunciar correctamente las letras. | | | |
| Conoce el vocabulario del cuento. | | | |

Classroom Dialogue.

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|--|---|
| Good morning students, how are you? | Good morning teacher. I'm good. |
| Today we are going to do something super. We are going to learn the alphabet. We are going to play a game called letters dance party. Listen carefully to the instructions of the game because you have to learn how to play. *The game starts. | Okay teacher. *They start to play. |
| Do you want to see a video? | Yes! |

| | |
|---|---|
| <p>We are going to see a video about the book of Chicka chicka boom boom. (Después de ponerlo dos veces).</p> <p>Did you like the story? What did you like the most about the story? And the least?</p> | <p>Yes, I liked the story and the end because all the letters have fallen to the ground.</p> <p>(Interactúan con la maestra).</p> |
| <p>Now, we are going to play a memory game, in this game you have to remember where the letters are, and the picture that represents the letter.</p> | |
| <p>_____ (name) can you come, and show your classmates how to play?</p> <p>*The game starts.</p> | <p>_____ (name) okay teacher.</p> |

4º Sesión – Storytelling tradicional.

Introducción.

Esta sesión será similar a la anterior ya que ambas sesiones son desarrolladas a partir del mismo cuento. En esta sesión el alumnado va a trabajar con las letras a través de flashcards, del libro *Chicka Chicka Boom Boom* usando la metodología TPR, y finalmente se realizará una actividad con letras magnéticas que formarán una palabra y la tendrán que relacionar con una de las imágenes que tenga preparadas como material la maestra.

Objetivos.

Los objetivos de esta sesión son los siguientes:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.

EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Usar elementos como el *TPR* para favorecer la colaboración de los estudiantes.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas trabajadas en esta sesión son el speaking, el listening y el reading.

Desarrollo.

En la *pre-task* la maestra utilizará unas flashcards de letras y en las que pueden trabajar con palabras que empiecen por esas letras. El juego de las flashcards es “Alphabet flashcards” en el ANEXO 10. En esta parte de la sesión la profesora irá mostrando un lado de la tarjeta en la que aparezca solo la letra, se la leerá a los alumnos y ellos tendrán que repetir. Después, la maestra preguntará a los alumnos si se saben una palabra en inglés que empiece por esa letra, la maestra escuchará todas las opciones, una vez que todo el mundo haya hablado, la maestra girará la tarjeta en la que aparecerá el nombre de un animal que empiece por la letra que la maestra ha enseñado, la maestra nombrará el animal y los estudiantes tendrán que repetir.

En la *task* la maestra leerá el libro *Chicka Chicka Boom Boom* usando la metodología *TPR* para que mientras transcurre la historia, la profesora va mostrando a el alumnado (para que la imiten) gestos y poniendo diferentes voces en las letras. Después de haberlo leído una vez, la maestra volverá a leerlo una segunda vez, pero esta vez pedirá al alumnado que la acompañen haciendo palmas para marcar el ritmo de la narración, primero la maestra marcará el ritmo para que los estudiantes la sigan. Al acabar de leerlo, la maestra hará preguntas concretas para saber si han atendido a la historia, ¿Qué letra iba después de la G? ¿Por qué se han caído las letras?, etc.

En la *post-task* la maestra explicará una actividad sobre relacionar las palabras con la imagen correspondiente. Para eso harán falta letras imantadas que se puedan pegar a la pizarra y que formen palabras e imágenes que representen esas palabras (ANEXO 11). Esta ultima parte de la sesión consiste en que la maestra forme palabras con las letras, las diga en voz alta, y que el alumnado sea capaz de relacionar la palabra que ha dicho la maestra con uno de los dibujos que ha preparado previamente la profesora.

Competencias.

Las competencias que se trabajan en esta sesión son:

- Competencia en comunicación lingüística dado que los estudiantes deben ser capaces de responder a las preguntas de la maestra.
- Competencia para aprender a aprender dado que el alumnado debe aprender sobre el alfabeto, los sonidos y relacionarlos con palabras.

Materiales.

Flashcards alfabeto, libro, letras imantadas, imágenes de objetos.

Evaluación.

Esta sesión se puede evaluar de manera que se realice una observación directa, ya que son actividades que el alumnado interacciona directamente con la profesora.

Classroom Dialogue.

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|---|--|
| Good morning students, how are you? | Good morning teacher. I'm good. |
| We are going to learn about the letters. *Take one of the flashcards about the letters and the animals. Can someone tell me what letter it is? And can someone tell me an animal who starts with the letter D? | It's the letter D. A dog. |

| | |
|---|--|
| <p>Now, I'm going to read a story called chicka chicka boom boom. (Empieza a leer y usando diferentes tonos de voz y movimientos para diferenciar a los personajes). Now I'm going to read it again, but you have to clap your hands to keep up with the story. *Stops in the middle of the story, do you know what is going to happen now?</p> | <p>Okay teacher.</p> <p>*The students clap their hands.</p> <p>I don't know teacher.</p> |
| <p>Now, we are going to play to another game. I am going to read some words and you have to find the correct picture.</p> <p>Okay ____ (name) when I am reading the word ball, which picture do you have to take?</p> <p>And when I am reading the word ball, which picture do you have to take?</p> | <p>*Take the picture of the ball* This picture teacher.</p> <p>*Take the picture of the dog* This picture teacher.</p> |

4.5.3. Pete the Cat: I love my Withe Shoes.

5º Sesión – Digital storytelling.

Introducción.

En esta sesión vamos a trabajar los colores y el vocabulario del libro escogido *Pete the Cat: I love my White Shoes*. Mediante el uso de paginas interactivas se espera que los alumnos adquieran conocimientos sobre los conceptos que salen en el libro (colores, expresiones, etc.) y fomentar el aprendizaje de la segunda lengua en los alumnos. Además esta sesión está diseñada para que, mediante el uso de las TIC y el uso del inglés, sea una programación que puedan disfrutar los alumnos y quieran aprender más sobre la segunda lengua.

Objetivos.

Los objetivos de esta sesión son los siguientes:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.
- Incentivar el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés.
- Generar conocimientos a través de las TIC.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas a utilizar en esta sesión son el speaking y el listening.

Desarrollo.

En la *pre-task* primero se van a trabajar los colores en inglés, ya que los colores aparecen en el libro que se contará después, por lo que mediante el uso de un juego interactivo llamado “Cookie’s Color Burst” (ANEXO 12), los estudiantes aprenderán los colores, o servirá de repaso en caso de que se lo sepan ya, mediante un juego que consiste en explotar las burbujas que contienen las galletas con el color que se ha pedido, por ejemplo, si en un momento dado te piden que explotes las burbujas que contienen la galleta roja, el estudiante tendrá que explotar la burbuja correspondiente en la pizarra.

En la *task* se va a poner un video, ANEXO 13, que cuente la historia del cuento *Pete the Cat: I love my White Shoes*. La maestra pondrá el video una vez para que los estudiantes se familiaricen con la historia, para que al ponerlo una segunda vez, el alumnado pueda adquirir más vocabulario y conceptos de la historia. Después de ver dos veces el video del cuento, la maestra hará preguntas sobre algo en específico, como: ¿De qué color cambia los zapatos cuando pisa barro? ¿Qué pasa cuando Pete pisa un charco? ¿De qué color son los zapatos al principio?, etc.

En la *post-task* la profesora usará un Quiz interactivo (ANEXO 14) con los estudiantes para saber si han atendido a la historia y la han entendido, los alumnos irán haciendo el quiz por turnos en la pizarra y con la ayuda de la profesora en caso de necesidad. Este Quiz consiste en adivinar el objeto con el que ha hecho que los zapatos del gato cambien de color, los alumnos verán varias opciones y tendrán que escoger la correcta. Esta actividad interactiva sirve para asentar los conocimientos adquiridos durante la escucha de la historia.

Competencias.

Las competencias a trabajar en esta sesión son:

- Autonomía e iniciativa personal, ya que el alumno debe mostrar interés para hacer las actividades, aunque en esta sesión es fácil fomentar ese interés dado la elección de las actividades interactivas que capta la atención de los estudiantes.
- Tratamiento de la información y competencia digital, dado que esta sesión está formada por actividades digitales interactivas en las que el alumnado participa.
- Competencia para aprender a aprender, ya que con esta sesión se fomenta el aprendizaje de los estudiantes y se insta a que quieran aprender más, el propio alumno acaba pidiendo hacer las actividades otra vez o simplemente seguir con el tema.

Materiales.

Pizarra, juego de explotar burbujas, video del cuento, quiz interactivo.

Evaluación.

Esta sesión se evaluará de manera que se realice una observación directa ya que es una sesión que consiste en realizar las actividades con juegos interactivos, la profesora vigilará el seguimiento de los estudiantes y los corregirá en el momento oportuno.

Classroom Dialogue.

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|--|---|
| Good morning students, how are you? | Good morning teacher. I'm good. |
| Do you want to play a game? In this game you have to pop the bubbles of the requested color. _____ (name) do you want to start? Okay now you have to pop the red ones, okay? | YES! _____ (name) okay teacher. *The student start to pop the red bubbles. |
| Do you want to see a video? We are going to see a video about the book of Pete the Cat: I love my White shoes. (Después de ponerlo dos veces). What color does Pete's shoes change when he steps on mud? What happens when Pete steps in a puddle? What color are the shoes at the beginning? Did you like the story? What did you like the most about the story? And the least? | Yes! Yes, I liked the story and the end because the Cat has a lot of colors on it shoes. *(Interactúan con la maestra). |
| To end the day, we are going to do a quiz about the story, and we are going do answer some questions about the story, okay? Let's start with the quiz. | Okay. *Starts answering the quiz with the other students. |

6º Sesión – Storytelling tradicional.

Introducción.

En esta sesión trabajaremos, como en la sesión anterior, los colores y vocabulario a través del libro *Pete The Cat: I Love my White Shoes*, pero sin usar ninguna tecnología, aunque no por ello la sesión va a ser más aburrida.

Objetivos.

Los objetivos propuestos que se utilizan en esta sesión son los siguientes:

- Promover el uso del storytelling para el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
- Desarrollar la comunicación activa en una lengua extranjera.
- Reconocer el vocabulario y aplicarlo en la comunicación oral.
- Adquirir un aprendizaje motivador para el alumnado, de manera que se fomente la participación.
- Hacer conectar a los alumnos con la historia que se narre en inglés.
- Estimular la autonomía en su propio aprendizaje.

Destrezas. (speaking, listening...).

Las destrezas trabajadas en esta sesión son el speaking, el listening, el reading y el writing.

Desarrollo.

En la *pre-task* la maestra explicará a los estudiantes lo que van a realizar en esa sesión. Primero, la profesora explicará que van a realizar una manualidad de Pete el gato para ir familiarizándose con la historia. Para ello necesitará rollos de papel de baño, al menos dos por alumno, cartulinas y pinturas. Debería quedar como la imagen del ANEXO 15. Es una actividad sencilla de hacer ya que normalmente el alumnado disfruta haciendo manualidades. La maestra dará las instrucciones en inglés mientras muestra cómo se hace, así el alumnado aprende a seguir las directrices de la profesora.

En la parte de la *task*, la profesora leerá el cuento de *Pete the cat: I love my white shoes*. Lo leerá de manera que favorezca el aprendizaje del inglés en los alumnos y capte su atención. Una vez acabada la primera lectura lo volverá a leer una segunda vez, esta vez la maestra pedirá la participación de los alumnos a la hora de narrar el cuento haciendo preguntas como: Do you know what is going to happen?, What color is Pete's shoes?, etc. Con la interacción del alumnado provocas las ganas de querer aprender más y captas su atención. Finalmente la maestra hará las preguntas de si les ha gustado el libro, si no y por qué.

Para finalizar, en la *post-task*, se realizará una ficha para repasar lo aprendido anteriormente. Dicha ficha (de Mamiscuentacuentos <https://mamiscuentacuentos.wordpress.com/2016/10/08/pete-the-cat-i-love-my-white-shoes/>) en, ANEXO 16, consistirá en recordar a qué color cambiaba los zapatos de Pete y por qué lo hacía su causa, los alumnos tendrán que colorear los objetos con el color correspondiente y después tendrán que escribir el nombre del color en cada frase.

Competencias.

Las competencias a trabajar en esta sesión son las siguientes:

- Autonomía e iniciativa personal, dado que tras las actividades que se van a realizar, se debe fomentar el querer aprender más en los alumnos, por lo que ellos tendrán motivación para querer hacerlo ellos mismos y tomarán la iniciativa.
- Competencia en comunicación lingüística porque en la segunda actividad a realizar en la sesión deben interactuar con la maestra sobre el libro que se está narrando.
- Competencia para aprender a aprender, las actividades deben instar a querer aprender mas, por lo que se tienen que diseñar de tal forma que el alumnado se deleite con el aprendizaje.

Materiales.

Rollos de papel de baño, cartulinas, pinturas, pegamento, cuento, ficha.

Evaluación.

Esta sesión se puede evaluar mediante la observación directa, ya que en la parte de la narración del cuento, el alumnado interactúa con la maestra para narrar, por lo que aquí se puede utilizar la herramienta del registro anecdótico.

Pero también se puede evaluar analizando las fichas de los alumnos de la última actividad que se hace en la sesión, ya que es una ficha que recoge lo aprendido en toda la actividad del cuento, por lo que aquí no hace falta una herramienta para evaluar ya que se puede corregir la propia ficha del ejercicio.

Classroom Dialogue.

| TEACHER'S TALK (Dialogue). | STUDENT'S TALK (Dialogue). |
|--|--|
| Good morning students, how are you? | Good morning teacher. I'm good. |
| Okay kids, we are going to do some arts and crafts, we need some toilet paper rolls to create the cat of the story. *Start doing the cat. | *The students start to do the arts and crafts. |
| Now, I'm going to read a story called Pete the Cat: I love my White shoes. (Empieza a leer y usando diferentes tonos de voz y movimientos para diferenciar a los personajes). Now I'm going to read it again. *Stops in the middle of the story, do you know what is going to happen now? * Did you like the story? Did you find it fun? | I think the shoes are going to change color. Yes, I did teacher because it's a funny story. |
| And finally, we are going to do an activity sheet to review what they have learned. | *The students start doing the activity. |

| | |
|---|--|
| The activity consist of remembering the colors of Pete the cat's shoes and write the name of the color. | |
|---|--|

5.OBSERVACIONES Y CONCLUSIONES.

Gracias a la elaboración de este trabajo, he podido entender lo importante que es utilizar y enseñar una segunda lengua en el ámbito de la educación, aparte de la lengua materna. He conocido una herramienta para la enseñanza del inglés en las aulas de educación infantil, el Storytelling, que es una novedad en el mundo de la enseñanza del inglés, lo cual hace que los estudiantes muestren aprecio por la lectura, sean capaces de hacer una selección para su propio disfrute, etc.

En cuanto a los objetivos planteados al principio de este proyecto puedo decir que se han cumplido en su totalidad, porque no solo ha consistido en saber los beneficios y lo que puede aportar el storytelling, sino que también es poder hacer de su uso para la enseñanza del inglés.

Los puntos que podría destacar de este trabajo serían el estudio y análisis del storytelling, aunque también hay que destacar la parte del diseño de la propuesta didáctica, porque no solo son actividades interactivas, sino que de un mismo libro. Se han sacado diferentes recursos para realizar en el aula, por lo que un material tiene numerosas opciones para usar, solo hay que saber usarlas de una manera didáctica.

Aunque por mucho que este proyecto tenga aspectos positivos, también hay que hablar de los puntos débiles, como podrían ser la manera de expresarse y desarrollar lo escrito. Algunos puntos del marco teórico podrían haber sido mejor investigados como la comparativa del digital storytelling al storytelling tradicional, en la que me gustaría indagar más cara a mi futuro como profesora.

Este año a causa del Covid ha sido imposible implantar este trabajo en vista de la situación sanitaria del lugar donde lo hubiera realizado, dado que realizar este trabajo sin poder implantarlo es muy diferente a llevarlo a cabo en un aula real, ya que hubiera dado

más riqueza para poder hacer una reflexión más profunda sobre el trabajo, y de esta manera hubiera sido más fácil poder llevarlo a cabo y poder adaptarlo mejor al aula y a las necesidades del alumnado en esos momentos. Pero esta situación hace reflexionar para poder continuar haciendo los diseños de los proyectos, con intención de que algún día, se pueda implantar en alguna aula.

6.BIBLIOGRAFÍA.

Aparicio García, M. (2009). *Análisis de la educación bilingüe en España*. Universidad Complutense de Madrid. Retrieved 19 September 2021, from <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38479/>.

Digital storytelling association. (2011). *Digital storytelling*.

Di Lernia, G. (2019). *The Three Little Pigs*. DK Children.

Ellis, G. and Brewster, J., (1991). *Tell it Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers..* 3rd ed. British Council, pp.6 – 7.

Farrell, C. (1991). *Storytelling a guide for teachers*. Nueva York: Scholastic.

Genishi, C., (1988). *Young children's oral language development*.

Hsu, Y. (2010). *The influence of English Storytelling on the Oral language complexity of EFL primary students*. (Unpublished master's thesis). National Yunlin University of Science & Technology, Yunlin.

Huang, H-L., (2006). *The effects of Storytelling on EFL young learners' reading comprehension and word recall*. National Yunlin University of science and technology.

Kim, S., (2014). *Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling*. Korea University.

Leong, A., Abidin, M., Saibon, J., (2019). *Learners' perceptions of the impact of using digital storytelling on vocabulary learning*. University Sains Malaysia, Penang, Malaysia.

Litwin, E., y Dean, J. (2010). *Pete the Cat: I Love My White Shoes* (1st ed.). HarperCollins.

Martin, B., & Archambault, J. (1989). *Chicka Chicka Boom Boom* (1st ed.). Simon & Schuster.

Masoumi, D. (2015). *Preschool teachers' use of ICTs: Towards a typology of practice*. Contemporary Issues in Early Childhood, 16(1), 5–17.

McDrury, J., & Alterio, M. (2003). *Learning through storytelling in higher education*. Sterlin, VA: Kogan Page Limited.

Moreno, V. (1993). *El deseo de leer: propuestas creativas para despertar el gusto por la lectura*. Pamplona: Pamiela Pedagogía.

ORDEN de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se amplía la Orden de 15 noviembre de 2007, por la que se convocan subvenciones para reconocimientos médicos de participantes en actividad deportiva escolar en el ejercicio 2008.

Rezende Lucarevski, C. (2016). *The role of storytelling in language learning: A literature review*. University of Victoria.

Robin, B. (2006). *The educational uses of digital storytelling*. University of Houston. United states.

Salaberri, S., (2001). Storytelling in the foreign language classroom. *Metodología en la enseñanza del inglés*, (19-43). Madrid: Ministerio de educación, cultura y deporte.

Soler Pardo, B., (2014). *Digital storytelling: a case study of the creation, and narration of a story by EFL learners*. Universidad de Valencia.

Tobias, B., (2008). *Storytelling: storytelling for children aged 2 to 5*. Brighton: User friendly resources.

Wright, A., (1995). *Storytelling with children*. Oxford: oxford university press.

Willis, J., (1996). *A Framework for Task-based Learning*. Oxford: Longman ELT.

Zaro, J. and Salaberri, S., (1995). *Storytelling*. 1st ed. Macmillan Heinemann.

7. ANEXOS.

Anexo 1. Canción de bienvenida.

<https://www.youtube.com/watch?v=gghDRJVxFxU>

| | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Every day (repeat) | Every day (repeat) |
| I go to school (repeat) | I go and play (repeat) |
| I meet my friends (repeat) | I meet new friends (repeat) |
| And we all say (repeat) | And we all say (repeat) |
| Hello, hello! (repeat) x2 | Hello, hello! (repeat) x2 |
| How are you? (repeat) | What's your name? (repeat) |
| I'm good, I'm great! (repeat) | Nice to meet you! (repeat) |
| How about you? (repeat) | Do you want to play? (repeat) |

Anexo 2. Flashcard de "The three little pigs".

<https://www.goconqr.com/flashcard/33426982/the-three-little-pigs>



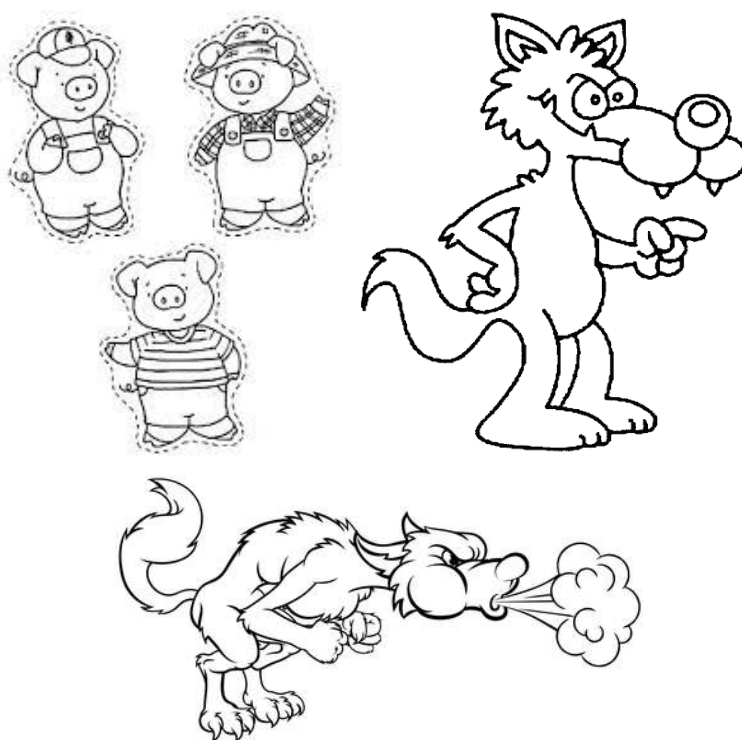
Anexo 3. Cuento "The three little pigs".

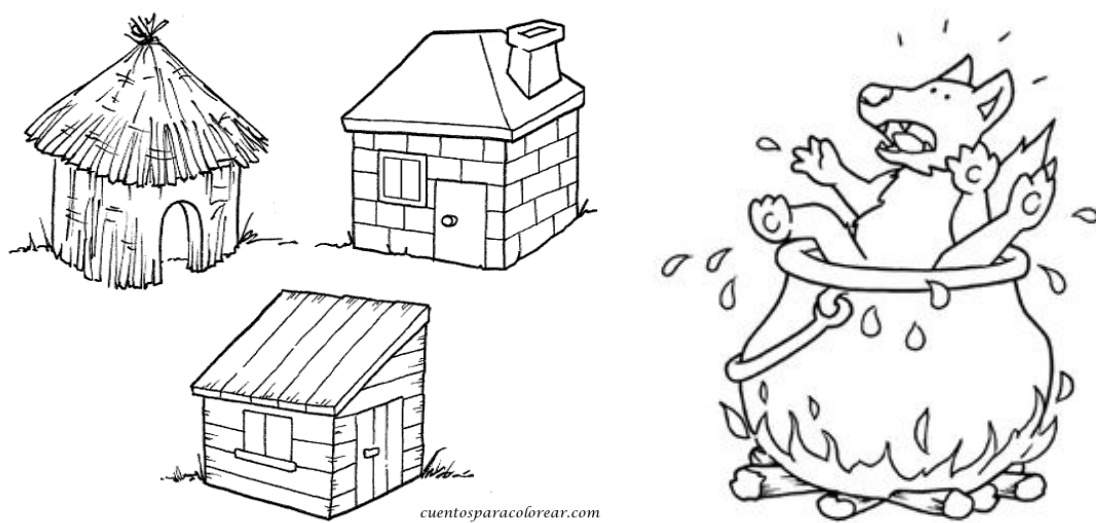
https://www.youtube.com/watch?v=FNYBQsay_Ek

Anexo 4. Imagistory - Creative Storytelling App for Kids.



Anexo 5. Escenas del libro.

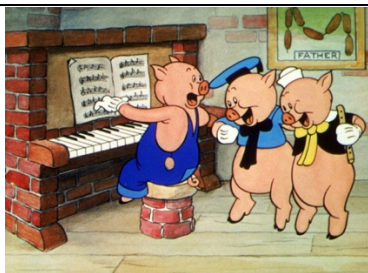
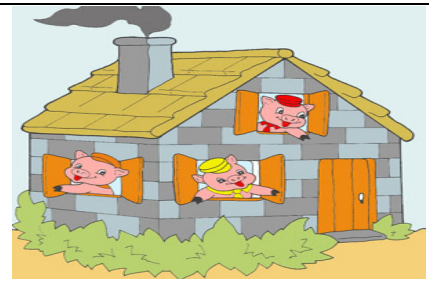




Anexo 6. Secuencia de la historia.



EL USO DE LA LITERATURA Y "STORYTELLING" EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.



Anexo 7. Letter Dance Party.

<https://www.sesamestreet.org/games?id=25654>



Anexo 8. Cuento “Chicka Chicka Boom Boom”.

<https://www.youtube.com/watch?v=83-ywrqQpKw>

Anexo 9. Memoria: Alfabeto en inglés.

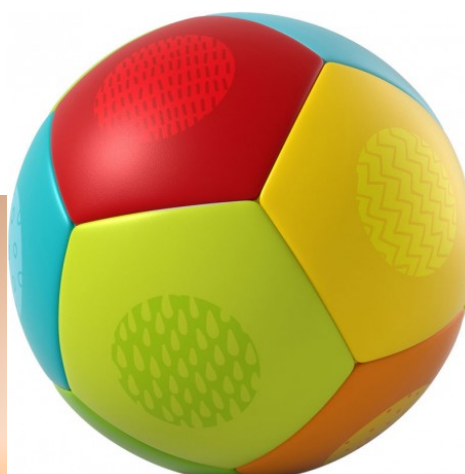
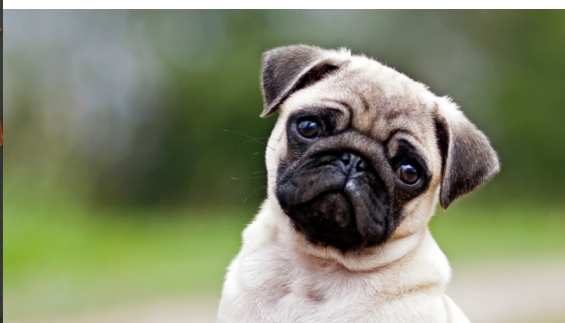
<https://arbolabc.com/abecedario-en-ingles/memoria>



Anexo 10. Flashcards alfabeto.



Anexo 11. Letras e imágenes.



Anexo 12. Cookie's color burst.

<https://www.sesamestreet.org/games?id=18229>



Anexo 13. "Pete the Cat: I Love My White Shoes."

https://www.youtube.com/watch?v=fj_z6zGQVyM

Anexo 14. Pete The Cat - White shoes, Quiz.

<https://wordwall.net/es/resource/12099680/pete-the-cat-white-shoes>

What colour is Pete the cat?






◀ 1 de 8 ▶




Anexo 15. Pete the cat, arts and crafts.








Anexo 16. Fichas mamiscuentacuentos.

Name _____

First, Pete the cat stepped in  his  turned 

Then, Pete the cat stepped in  his  turned 

Next, Pete the cat stepped in  his  turned 

After, Pete the cat stepped in  his  turned 